HOSTAGES

PRODOTTI ORIGINALI BY C.T.O.*



CTO Software

HOSTAGES

Manuale dell'Utente

Versione Italiana	C.T.O. srl Via Piemonte 7/F 40069 ZOLA PREDOSA (Bo)
Prima Edizione Seconda Edizione	Novembre 1988 Giugno 1989
Prodotto da:	INFOGRAMES 84, Rue du 1er Mars 1943 69628 VILLEURBANNE-CEDEX FRANCIA

HOT LINE

È concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo della HOT LINE CTO al n. tel. 051-755600.

GARANZIA

La C.T.O. srl garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "cosi come sono"; ne si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento od eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. srl, all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova d'acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell'acquirente ed ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. srl dell'importo di Lit. 10.000 per ogni dischetto o di Lit. 7.000 per ogni cassetta. La restituzione all'acquirente avverrà sempre in porto assegnato.

È vietata la riproduzione

INDICE

CARICAMENTO

AMIGA: dopo aver verificato che tutti i collegamenti siano corretti, accendete il computer; alla richiesta del Workbench, inserite il disco del gioco. Per quanto riguarda il modello Amiga 1000 inserite prima il disco Kickstart e successivamente, alla richiesta del Workbench, il disco del gioco.

PC MS-DOS: accendere il computer e inserire il dischetto Sistema. All'apparizione del messaggio **A>** digitare **TATOU** e premere il tasto **Enter.**

INIZIO DEL GIOCO

Il sequestro degli ostaggi si svolge sotto i vostri occhi: alcuni terroristi escono dalle loro auto e penetrano nell'Ambasciata. Subito, hanno sotto controllo l'intero edificio dal primo al terzo piano. Il numero di ostaggi detenuti è relativo allo scenario e alla difficoltà selezionati per la missione.

SCELTA DELLA MISSIONE

Dopo la cattura degli ostaggi, vi viene richiesto di stabilire il grado di difficoltà del vostro intervento. Questo influisce sulla durata dell'ultimatum, la quantità e l'operosità dei terroristi nonché sulla loro capacità di reazione. Potete scegliere in un **primo** menù:
- LIEUTENANT: a questo livello otterrete pochi terroristi con una bassa operosità; permette di allenarsi per missioni più difficili.
- CAPTAIN: il numero dei terroristi aumenta e così pure la loro rapidità d'intervento e di reazione.
- COMMANDER: in questo caso, il numero dei terroristi e degli ostaggi è massimo. Il giocatore non dovrà sbagliare neanche una volta e dovrà stare particolarmente attento al coordinamento della sua equipe per riuscire. Non può essere accettato nessun errore nell'avvicinamento all'edificio e quando lo perlustrate.

Poi, in un **secondo** menù:
- TRAINING
- TARGET
- ULTIMATUM
- RESCUE
- JUPITER (Giove)

Il nome da scegliere appare in negativo. La scelta si effettua tramite i Tasti cursore: cursore-su e cursore-giù oppure con il joystick; poi premete "FIRE" o battete sulla barra spaziatrice. Più è difficile la missione, più il tempo concesso per la riuscita della missione sarà breve.
Alla fine della vostra missione, la prima pagina di un giornale celebrerà il vostro exploit o il vostro scacco con commenti appropriati e percentuali di efficienza che daranno una rapida sintesi della vostra missione.

POSIZIONAMENTO DEI TIRATORI SCELTI

Avete a vostra disposizione tre tiratori scelti. Questi, per effettuare la sorveglianza dei tre lati dell'edificio, sono situati all'esterno di esso e devono posizionarsi durante la notte per appostarsi nelle condizioni migliori. Il giocatore controlla uno per uno i tre tiratori. Quando aziona un tiratore scelto, il nome ed il numero di quest'ultimo appaiono sullo schermo. I tre tiratori, DELTA, ECHO e MIKE, vengono attivati tramite i Tasti Funzione F1, F2 e F3. Se il tiratore attualmente in azione è al riparo,

allora il giocatore può decidere di passare ad un tiratore scelto diverso da quello che sta controllando, premendo "ESCAPE" o su "FIRE".

Pianta generale dell'avanzata: "ESCAPE" o "FIRE"
Su questa pianta, il giocatore vede i posti dove deve mettere i suoi uomini per sorvegliare i tre lati dell'Ambasciata. Le CROCI simboleggiano gli uomini. Quando un giocatore vuole vedere l'avanzata di uno dei suoi uomini, preme i tasti F1, F2 o F3. Questo "esce" dalla pianta per indicargli la sua situazione.

Per tornare allo spostamento: "ESCAPE" o "FIRE"
Si gioca allora con l'ultimo uomo che è stato selezionato salvo nel caso che sia stato eliminato. In tal caso, se ne dovrà selezionare un altro.

Comandi per lo spostamento
Il giocatore deve evitare di far individuare il suo uomo dai proiettori dei terroristi. Appena questi notano la sua presenza, aprono il fuoco per eliminare l'uomo del gruppo anti-terroristico.
Per evitare di farsi avvistare e per raggiungere le postazioni segnate con le croci sulla pianta, il giocatore ha a sua disposizione diversi movimenti; potete effettuare tali movimenti sia col joystick che con la tastiera, ricordando che a quei casi in cui dovete premere contemporaneamente due Tasti cursore sulla tastiera, coincideranno i medesimi movimenti ottenibili con un unico spostamento in diagonale della levetta del joystick.

MOVIMENTO	TASTI
Avanzata a destra	Cursore-destro
Avanzata a sinistra	Cursore-sinistro
Sdraiarsi a bocconi	Cursore-giù
Nascondersi	Cursore-su
Se si è in posizione di partenza in piedi	
Capriola a destra	Cursore-giù + cursore-destro
Capriola a sinistra	Cursore-giù + cursore-sinistro
Se si è in posizione di partenza sdraiato	
Strisciare a destra	Cursore-giù + cursore-destro
Strisciare a sinistra	Cursore-giù + cursore-sinistro
Accesso alla Pianta generale se si è nascosti	ESCAPE o barra spaziatrice o FIRE
Selezione di: DELTA, ECHO e MIKE	F1, F2, F3

Fine della sequenza
Quando tutti i vostri personaggi vivi sono collocati sulle croci. (Se tutti i personaggi sono morti, si deve ricominciare.)

ELICOTTERO

Quando tutti i tiratori scelti rimasti vivi sono stati posti all'interno degli edifici intorno all'Ambasciata, passate automaticamente alla sequenza dell'elicottero, durante la quale vedrete l'apparecchio delle forze speciali lasciare tre uomini sul tetto dell'Ambasciata. Questi rappresentano la vostra cellula d'intervento diretto che dovrà entrare nell'edificio. Per questo, si posizioneranno sul tetto, vicini alle facciate e dovrete farli scendere in doppia cordata; poi dovrete farli passare attraverso le finestre in modo che possano perlustrare completamente il palazzo. Dopo, dovranno localizzare gli ostaggi e

liberarli, evitando le ronde dei terroristi e la loro sorveglianza. Per fare scendere i personaggi, premete su "FIRE" o sulla barra spaziatrice.

POSIZIONAMENTO SUL TETTO

Pianta generale della situazione: "ESCAPE"
Premendo questo tasto, visualizzate l'insieme della situazione. I tiratori scelti che avete potuto piazzare, vengono simboleggiati da croci sugli edifici attigui. Gli uomini sul tetto dell'Ambasciata sono, anche loro, visualizzati da delle croci. I loro nomi in codice vengono visualizzati con F4, F5 e F6.

Per azionare un personaggio
Basta premere il Tasto Funzione che corrisponde al suo codice. Se si desidera azionare F4 che è sul tetto, si preme il Tasto Funzione F4. Quando si è sulla pianta, si può, tramite i Tasti cursore o il joystick, far spostare la croce che lo rappresenta sull'intero tetto dell'Ambasciata e sui suoi lati. Quando la croce è posizionata su un lato del tetto, questo indica che l'uomo può venire utilizzato per scendere a corda doppia. Allora, premere "ESCAPE" per passare in modo "discesa a corda doppia".

IMPORTANTE: non è necessario passare dalla visualizzazione della pianta per cambiare il personaggio controllato. Basta premere il Tasto Funzione che lo rappresenta. Il passaggio da un uomo all'altro viene allora visualizzato con un effetto video.
La pianta può venire chiamata con "ESCAPE" in qualunque momento. In qualsiasi momento si può cambiare personaggio. Si può giocare con un tiratore scelto piazzato sulla facciata ovest e passare direttamente ad un uomo introdotto nell'ambasciata ovvero in posizione di corda doppia su una facciata. Non siete mai costretti a cambiare personaggio.

Situazione d'urgenza
Quando uno dei vostri personaggi (all'interno dell'Ambasciata o in posizione di corda doppia) si trova in una situazione difficile (presenza di terrorista nella stanza attigua o nella stessa stanza), il suo codice sul pannello generale comincia a lampeggiare. Questo indica una situazione d'urgenza. Il giocatore deve intervenire cambiando personaggio e premendo il Tasto Funzione che rappresenta la persona in pericolo. Se il giocatore aspetta troppo, il suo uomo può venire neutralizzato definitivamente dai terroristi.

LA DISCESA A CORDA DOPPIA

Quando uno dei vostri uomini è posizionato su un lato del tetto, può venire utilizzato per fare una discesa a corda doppia sulla facciata e dunque penetrare nell'Ambasciata. Per azionarlo, premere il corrispondente Tasto Funzione. Da questo momento passate in modo "discesa".

A vostra disposizione avete tre movimenti:
1) Impulso: barra spaziatrice
Per avere un buon scatto delle vostre gambe, premete la barra spaziatrice o il pulsante "FIRE" del joystick mantenendo la pressione per dare l'impulso che penserete necessario. Quando questa vi sembrerà sufficiente, fermatevi e passate subito alla fase numero 2.
2) Apertura della corda: direzione destra
Per lasciarvi scendere, la corda deve scorrere lungo il vostro corpo. Per questo, allentate la corda nella vostra mano muovendo il joystick verso destra oppure battendo il corrispondente Tasto cursore. Il vostro personaggio, in relazione all'impulso dato, comincia a scendere lungo la facciata. Non aspettate troppo prima di passare alla fase numero 3, altrimenti, costui andrà a sfracellarsi sul pavimento a causa della velocità

accumulata durante la discesa.

3) Sospensione della discesa: direzione sinistra
Quando volete passare attraverso una finestra per entrare nell'Ambasciata o soltanto per fermarvi sulla facciata, muovete il joystick verso sinistra (o il corrispondente Tasto cursore) che blocca la vostra mano destra e ferma, per questo fatto, lo scorrimento della corda.

Attraverso una finestra
Per entrare nell'Ambasciata, l'unica soluzione è di passare attraverso le finestre per mezzo degli uomini che scendono a corda doppia. Dunque, questi devono finire la corsa di discesa su una finestra e devono avere preso una velocità sufficiente per poterla rompere. Perciò bisogna calcolare il salto con precisione.
Quando è riuscita l'operazione, la finestra si rompe e si vede il personaggio passare dall'esterno dell'Ambasciata all'interno, in una delle stanze. Da quel momento, può cominciare a perlustrare i diversi piani. Non ci si deve dimenticare che può essere pericoloso voler passare attraverso una finestra dietro la quale si trova un terrorista. Allora, dovete saper utilizzare i vostri tiratori scelti.

Per risalire in caso di scacco: direzione ALTO
Se non ce la fate a passare attraverso la finestra e se siete al primo piano, potete risalire tramite un sistema meccanico che somiglia al "JUMARD", scegliendo la direzione "ALTO". Vedrete allora il personaggio risalire lungo la facciata dell'edifico. In qualsiasi momento, potete decidere di fermarlo e ritentare di penetrare nell'Ambasciata.

ATTENZIONE
IN QUALSIASI MOMENTO, potete cambiare personaggio. Potete anche passare in modo TIRATORE SCELTO premendo i Tasti Funzione che corrispondono agli uomini che avete piazzato sugli edifici attigui all'Ambasciata.

USO DEL TIRATORE SCELTO

Premendo i Tasti Funzione corrispondenti, rappresentate dei tiratori scelti in posizione. Ogni tiratore sorveglia una facciata dell'edificio.

La vista
Vedete il tiratore scelto in posizione, pronto a sparare con la rappresentazione di ciò che vede nel mirino del suo fucile di precisione. Per scrutare l'insieme della situazione, basta usare i Tasti cursore o il joystick.
Quando passate su una finestra, un punto rosso appare nel vostro mirino. Questo significa che siete pronti a fare fuoco per eliminare un terrorista. In effetti, dietro le finestre, appaiono, a seconda dei turni di guardia, terroristi, ombre e silhouette. Esse possono rappresentare anche ostaggi trattenuti prigionieri nella stanza.
Se decidete di intervenire, premete la barra spaziatrice o il pulsante "FIRE"; ricaricate il vostro fucile automaticamente.
Se volete cambiare facciata, cioè cambiare tiratore scelto, premete il Tasto Funzione corrispondente. Potete anche passare a uomini che sono sul tetto, sulle facciate o nell'Ambasciata stessa. Attenti a non eliminare un collega o un ostaggio nel caso di un tiro attraverso la finestra.

PERLUSTRAZIONE DELLE STANZE

Minipianta
Se decidete di azionare un uomo all'interno dell'edificio, passate allora in modo "PERLUSTRAZIONE". Per spostarvi, dovete orientarvi sulla minipianta visualizzata

nella parte sinistra dello schermo, in funzione della vostra posizione; questa minipianta vi indica i corridoi e le stanze.

Una piccola FRECCIA ROSSA vi rappresenta. Questa, non soltanto indica la vostra posizione, ma anche la DIREZIONE DEL VOSTRO SGUARDO. I vostri colleghi vengono simboleggiati da un punto rosso, i terroristi da un punto arancio, gli ostaggi da punti bianchi.
In effetti, qualche volta potete visualizzare a 360 gradi i posti che vi sono attorno se siete, per esempio, in un corridoio. La direzione della freccia indica la direzione del vostro sguardo.

Spostamento
Usate i Tasti cursore della tastiera o il joystick.

Nel corridoio

Per avanzare in direzione dello sguardo	Cursore-su
Per girare di 90 gradi a destra	Cursore-destra
Per girare di 90 gradi a sinistra	Cursore-sinistra
Per fare dietro-front	Cursore-giù

In una stanza
In principio potete avanzare soltanto a destra o a sinistra. Le direzioni "su" e "giù" servono unicamente nel caso in cui una porta si trovi davanti o dietro a voi e se volete andare nel corridoio o in un'altra stanza.

In questo modo, visualizzate sulla pianta con la freccia rossa il vostro spostamento nei corridoi e nelle stanze.

Incontri con terroristi
Quando incontrate uno o più terroristi, potete passare in modo "tiro" premendo la barra spaziatrice. Da questo momento, tramite i comandi destra-sinistra, dirigete il vostro mitra per mirare contro il terrorista, pur continuando a premere la barra spaziatrice o il pulsante "FIRE" del joystick. Il più rapido ed il più preciso vincerà lo scontro. Per spostarvi di nuovo, battete la barra spaziatrice poi continuate con un comando di direzione. In caso di necessità, potete anche tentare di fuggire rapidamente.

Incontri con ostaggi
Quando avete neutralizzato i terroristi del piano, potete liberare l'ostaggio o gli ostaggi. Li raggiungerete nelle stanze in cui sono detenuti e, se siete soli in questa stanza (cioè senza la presenza di terroristi), potete portare gli ostaggi con voi in un posto sicuro. Dovete guidarli fino alla stanza, senza finestre, del terzo piano e che si trova nella parte superiore destra della minipianta. Quando essi sono in questa stanza, sono più al sicuro. Però può succedere che i terroristi tornino in questa stanza: in tal caso, toccherà a voi organizzare la protezione degli ostaggi.

Come guidare un ostaggio
Quando avete liberato un ostaggio e volete spostarvi con lui, quest'ultimo vi seguirà fedelmente, passo passo, durante i vostri spostamenti. Quando lo porterete nella stanza del terzo piano, rimarrà in questa stanza senza cercare di perlustrare i dintorni. A questo punto, potrete riprendere con lo stesso uomo la perlustrazione degli altri piani.

Incontri tra ostaggi, terroristi e uomini del gruppo anti-terroristico
Se la perlustrazione degli uomini del vostro gruppo dà l'allarme ai terroristi, questi possono essere indotti ad attentare alla vita degli ostaggi. Dunque, dovete intervenire senza farvi notare e senza perdere tempo nei corridoi o nelle stanze perché ogni secondo trascorso può essere fatale per gli ostaggi. Se incontrerete ostaggi minacciati con le armi dai terroristi, dovrete neutralizzare i terroristi senza ferire gli ostaggi,

altrimenti la vostra missione sarà fallita. Per di più, i terroristi apriranno il fuoco su di voi servendosi degli ostaggi stessi come protezione! Tocca a voi scegliere la soluzione migliore.

Non dovete dimenticare che in qualsiasi momento del gioco potete richiamare, tramite i tasti appropriati, i membri della vostra equipe.

FINE DEL GIOCO

Vittoria totale: si ottiene questo risultato quando avete riunito tutti gli ostaggi nella stanza senza finestra del terzo piano o se avete neutralizzato tutti i terroristi presenti nell'Ambasciata.
Sconfitta: si verifica quando tutti gli uomini che erano a vostra disposizione sono stati neutralizzati dai terroristi.
Se la vostra situazione si trova tra i due casi, cioè se avete perso uomini sul terreno o se non siete riusciti a liberare tutti gli ostaggi, commenti e statistiche vi saranno forniti dal giornale di fine gioco sul vostro intervento anti-terroristico.

NOTA

PAUSA: Se volete fermare il gioco, premete "P" sulla tastiera. Per ripartire, premete un tasto qualsiasi.

PC MS-DOS: sono disponibili 2 ulteriori tasti funzione

F9 per attiovare/disattivare il suono

F10 per cambiare il colore di base (schede CGA con monitor monocromatico)

*C.T.O.

Prodotto confezionato da C.T.O. srl - Via Piemonte 7/F - Zola Predosa (BO)